



# Picaria

Sobre: Implementação que simula o Jogo Picaria. Trabalho realizado no curso de Linguagem de Programação - Engenharia de Computação, CEFET/MG. Ministrada pelo professor: Andrei Rimsa

## Instruções para execução:

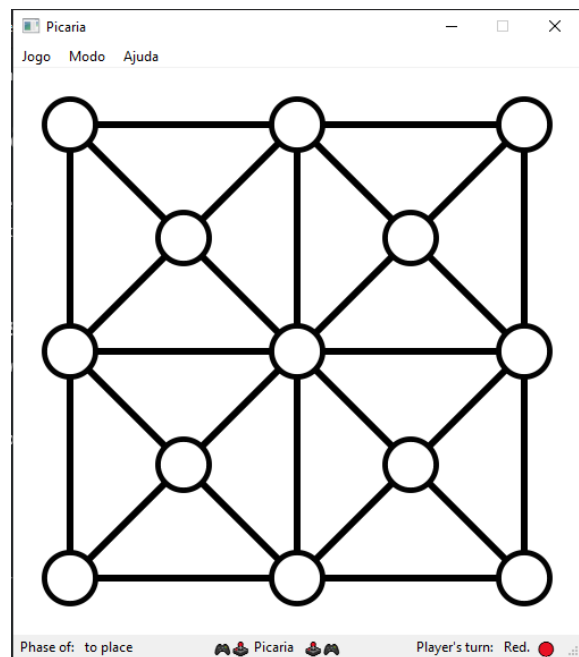
1. Faça o download do framework **Qt**
2. A partir da IDE, importe o projeto "Picaria.pro"
3. Execute a partir do comando `CRTL/COMMAND + R`

## Sobre

O jogo Picaria, onde dois jogadores disputam quem será o vencedor. Cada jogador recebe 3 peças iguais, de uma determinada cor. O jogo possui um tabuleiro com 9 (modo simples) ou 13 (modo avançado) buracos distribuídos em 4 quadrantes, onde essas peças devem ser jogadas. Vence o jogador que formar suas 3 peças em sequência, na horizontal, na vertical ou na diagonal.

O jogo é dividido em duas fases: a primeira fase é de colocar, a segunda fase é de mover. A primeira fase começa com o tabuleiro vazio. Os jogadores alternam jogadas colocando uma peça de cada vez no tabuleiro. Nessa fase, uma vez que a peça tenha sido colocada no tabuleiro ela não pode ser mais movida. Esse processo continua até que os dois jogadores tenham colocado todas as suas peças no tabuleiro, ou seja, três

peças cada. Na segunda fase os jogadores alternam a vez movendo uma de suas peças para um buraco vazio em sua proximidade, desde que haja um linha os conectando. Vence o jogador que formar 3 peças na horizontal, na vertical, ou na diagonal primeiro. O usuário pode vencer tanto na primeira quanto na segunda fase.

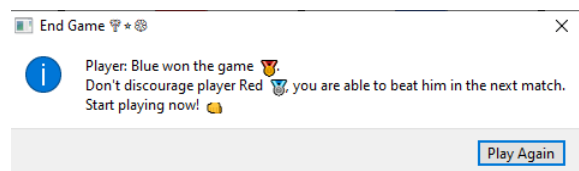


*Tela principal*

## Funcionalidades

- **Player perdedor começa o jogo:**

Quando por exemplo o player azul ganha o player vermelho que irá começar o próximo jogo.



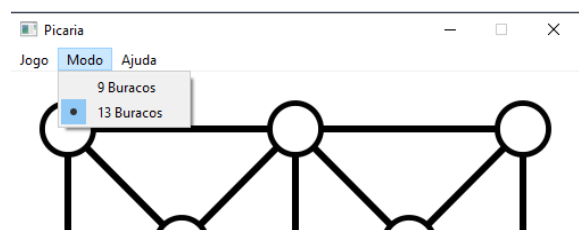
- **Barra de status inteligente:**

Identifica visualmente o player atual.



- **Dois modos de jogo:**

Dois tabuleiro com 9 e 13 buracos.



**Realizado por:**

**Erick H. D. de Souza**

**Lucas C. Dornelas**

